Manual do Aventureiro ALPHA

PREVIEW

Marcelo Cassaro "Paladino"
Marlon Teske "Armageddon"

INTRODUÇÃO

"Saudações, avent... hã, esquece.

Pois é, a resposta ao Manual Alpha foi tão absurdamente boa, que a Jambô agora quer tantos suplementos quanto possível.

O primeiro deles deve ser o Manual do Aventureiro, que sempre foi de longe o acessório 3D&T mais vendido na época da Talismã.

Deve ser um livro de kits focado em Tormenta, como o anterior. A idéia é fornecer ao 3D&T material de Tormenta, mas sem repetir necessariamente os mesmos livros da linha Tormenta D20.

Quase nada foi definido até agora. Por enquanto estas são apenas algumas idéias:

• A intenção é que todas as classes de prestígio que apareceram até agora na linha Tormenta D20 ganharão kits. Só estou precoupado com aquelas vistas em Área de Tormenta (porque a Tormenta não aparece ainda em nenhum livro 3D&T Alpha, e não sei ainda se elas podem ser adaptadas facilmente para campanhas sem Tormenta).

• Os kits devem ser agrupados em quatro capítulos, para cada um dos Papéis de Combate explicados no Manual Alpha: Atacantes, Baluartes, Dominantes e Tanques.

• Nenhum kit terá custo em pontos. Qualquer personagem pode adotar qualquer kit sem pagar nada (mas ainda deve preencher os pré-requisitos).

• Um personagem pode adotar um segundo kit pagando 1 ponto por ele. Pode ainda adotar um terceiro kit pagando 2 pontos, e assim por diante. Um personagem pode ter quantos kits quiser, se puder pagar seu custo e também satisfazer os pré-requisitos de todos os kits. Claro que haverá exceções (como os kits para servos do Panteão).

• Os poderes oferecidos pelos kits são, em geral, mais fracos que no Manual do Aventureiro antigo (para justificar seu custo 0, e a possibilidade de pegar mais de um kit).

• Quase todos os kits devem ter pelo menos uma perícia como pré-requisito.

Por enquanto é isso, fico esperando opiniões."

Marcelo Cassaro

http://jamboeditora.com.br/forum/viewtopic.php?t=3063

Compilação dos Kits: "Talude"

Atualização dos Kits: "Mataro"

Diagramação: Rodrigo Lima da Silva "Mataro"

Site: http://nonplusrpg.blogspot.com/

Contato: nonplusrpg@hotmail.com

ÍNDICE

COMPILAÇÃO DE KITS "ATUALIZADOS"

ACADÊMICO

(PUBLICADO EM 06/12/2008)

Exigências: Magia, Idiomas

Função: Dominante

O acadêmico é um mago que está longe de ser do tipo aventureiro — em vez de acumular poder para lançar magias, prefere se dedicar ao estudo teórico das artes arcanas. O Acadêmico é devotado a escrever e preservar livros e pergaminhos sobre feitiços, conjuradores importantes, criaturas sobrenaturais e assuntos relacionados.

O acadêmico tenta aprender e descobrir novas magias mesmo que não seja capaz de lançá-las — para ele, isso não importa. Seu grande objetivo está em acumular conhecimento, coisa que ele faz com tanta devoção quanto os clérigos de Tanna-Toh.

Quanto maior for sua biblioteca, maior será sua satisfação.

Alguns acadêmicos são generosos, divulgando o conhecimento que conquistaram para todos os interessados (muitos se tornam instrutores na Academia Arcana, ou têm suas próprias escolas); outros são reclusos e paranóicos, afastando-se da sociedade e protegendo seus livros contra "intrometidos".

Os acadêmicos mais ricos costumam contratar grupos de aventureiros para investigar lendas, resgatar itens perdidos ou capturar monstros raros; aqueles com menos recursos acompanham pessoalmente esses aventureiros, oferecendo o próprio conhecimento em troca da ajuda para descobrir as informações que procura.

Todo acadêmico sabe ler e escrever, e conhece quase todos os idiomas falados em Arton, incluindo idiomas de povos bárbaros ou raças bestiais.

Acervo Superior: o acadêmico adquire três magias extras à sua escolha.

Biblioteca Arcana: o acadêmico não precisa testemunhar a utilização de uma magia para aprendê-la. Ele escolhe a magia que deseja aprender entre aquelas disponíveis no cenário de campanha (e permitidas pelo mestre), e paga seu custo normal em Pontos de Experiência. Ele ainda deve atender quaisquer outras exigências da magia.

Estudo Intensivo: o acadêmico paga 1 Ponto de Experiência para aprender duas novas magias, em vez de apenas uma.

ADEPTO

(PUBLICADO EM 03/11/08)

Exigências: R1

Função: Baluarte

Magias de Adepto: o adepto pode escolher três magias da escola Branca e lançar essas magias mesmo sem ter a vantagem Magia Branca, pelo custo normal em PMs. Caso adquira essa vantagem, ele paga metade do custo normal em PMs para lançar essas três magias. O adepto ainda deve atender quaisquer outros requisitos dessas magias.

ALQUIMISTA

(PUBLICADO EM 14/01/09)

Exigências: Alquimista, Ciências

Função: Dominante

Senhor dos segredos da transmutação dos elementos, o alquimista é o mago transmutador supremo. Estudando a composição química das coisas que formam o mundo, ele consegue transformá-las ou destruí-las livremente.

Alquimistas vivem pela Lei da Troca Equivalente — uma lei que não vale apenas para a alquimia, mas também para a vida. Você pode transformar uma coisa em outra, mas não pode criar coisas do nada.

Nada neste mundo vem de graça. Para conseguir uma coisa, você precisa dar outra em troca. Assim, o típico alquimista não acredita em milagres, não acredita em conquistas fáceis. Todas as coisas valiosas exigem sacrifício, exigem estudo e trabalho duro.

Assim como qualquer conjurador arcano, o alquimista é um estudioso disciplinado, esforçado sempre em busca de mais aprendizado para aperfeiçoar sua técnica. O alquimista não é ingênuo. Ele sabe que alguns sacrifícios podem ficar sem recompensa — você pode dedicar sua vida inteira a um objetivo, e nunca vê-lo realizado.

Sempre existe a chance de falhar. Mas também é verdade que, sem nenhum sacrifício, existe apenas a CERTEZA de falhar.

Círculo Acelerado: você pode traçar um diagrama arcano (conforme a vantagem Alquimia) como um movimento, em vez de uma rodada inteira.

Círculo Único: escolha uma magia que seja capaz de lançar. Você pode levar consigo o diagrama necessário para lançar essa magia (conforme a vantagem Alquimia), em um pedaço de papel, gravado na roupa ou tatuado na pele, sem precisar traçá-lo outra vez. Essa magia escolhida pode ser lançada por metade custo normal em PMs. Este poder pode ser adquirido mais vezes, cada vez para uma nova magia.

Mestre em Poções: o alquimista paga metade do custo normal em Pontos de Experiência para fabricar poções (1 PE para cada 2 PMs exigidos pela magia).

ANÃO PROTETOR

(PUBLICADO EM 01/09/2010)

Exigências: Anão, A2

Função: Tanque

Armadura Completa: Seu Corpo é Portegido por uma Armadura Completa. Quando você sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem sucedido, o acerto crítico é anulado, e você sofre apenas dano normal.

Parede de Escudos: Pagando 2 PMs, você pode somar o valor da sua armadura de um único companheiro adjacente pelo resto do combate.

Posição Defensiva: Gastando um movimento, você pode adotar uma postura de defesa total. Enquanto estiver na posição defensiva, você adquire Armadura extra contra todos os ataques, mas pode apena realizar apenas uma ação de movimento por rodada.

ANDARILHO DO HORIZONTE

(PUBLICADO EM 01/09/2010)

Exigências: Área de Batalha, Arena (Qualquer)

Função: Atacante

Andarilhos do horizonte, podem a primeira vista, ser confundidos com nômades. Contudo, enquanto estes vivem vagando para livrar-se de problemas, os andarilhos do horizonte fazem o mesmo em busca de emoções e descobertas. São viajantes incessantes, cujo maior objetivo é entrar em comunhão com o próprio ambiente.

Desbravar é a sua palavra de ordem. Andarilhos nunca ficam muito tempo em um mesmo lugar, ansiosos por conhecer novas paragens, novas fronteiras. Costumam guiar aventureiros até territórios onde outros guias jamais ousariam pisar, como as Montanhas Sanguinárias, áreas de Tormenta e até mesmo os Reinos dos Deuses.

Área de batalha aprimorada: você paga metade do custo em PMs para usar essa vantagem (1PM para ativar, +1PM por turno para manter). Além disso, você tem Hx2 para todos efeitos limitados pela Habilidade (número máximo de criaturas, H contra R do oponente e duração máxima)

Maestria de terreno: em sua Arena você recebe H+2 não apenas em situações de combate, mas também em testes de Perícia.

Novos caminhos: você muda constantemente de ambiente, adaptando-se a novos lugares. Em combate, pagando 2PMs por turno, você é capaz de alterar sua Arena da região em que se encontra, recebendo então os bônus desta desvantagem.

Um passo além: graças ao conhecimento do terreno, você nunca é considerado surpreso.

Um Passo Além: Graças ao seu conhecimento sobre do terreno você nunca é considerado indefeso.

ANTIPALADINO

(PUBLICADO EM 01/09/2010)

Exigências: Youkai; Imortal; Devoção (veja abaixo)

Função: Tanque

O antipaladino é um demônio criado por deuses malignos para matar um paladino – ou, melhor ainda, corrompê-lo em nome do mal. Sua existência amaldiçoada é voltada apenas para este objetivo.

Ele nunca pode morrer; se destruído, será recriado pelo mesmo poder sombrio que o comanda..

Quando o antipaladino finalmente consegue destruir o paladino que caça, sua missão termina e ele se desfaz em chamas. Assim, para trapacear seu destino, ele muitas vezes prefere apenas perseguir e atormentar seu eterno inimigo, ao invés de matá-lo.

Devoção (-1 ponto): você existe para combater um paladino específico. Sempre que desvia desse objetivo, sofre uma penalidade de -1em todas as características.

Crítico aprimorado (magia branca): Quando você faz um acerto crítico contra um oponente capaz de lançar magia branca, sua Força ou PdF é triplicada (ao invés de duplicada)

Magias de antipaladino: você pode lançar as magias Cura para os Mortos e Detecção do Bem (versão inversa de Detecção do Mal), pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter qualquer vantagem mágica. Caso adquira esta Vantagem, você paga metade do custo normal para lançar as magias.

Sentido sobrenatural (paladino-alvo): você percebe automaticamente a presença de seu paladino-alvo dentro de 1km, mesmo através de paredes, disfarces ou invisibilidades.

ARISTOCRATA

(PUBLICADO EM 03/11/08)

Exigências: Riqueza, Manipulação

Função: Baluarte

Língua Ferina: Uma vez por dia você pode obter um sucesso automático em um teste de Manipulação.

Palavra Conveniente: Em impasses, os envolvidos testam a sua Resistência contra a Habilidade do Aristocrata, se algum deles falhar cederá a sua vontade em favor do outro.

Poder Aquisitivo: você paga metade do custo normal em Pontos de Experiência para comprar itens mágicos (você pode usar apenas seus PEs).

BALOEIRO GOBLIN

Exigências: Goblin, Arena (céu), Máquinas

Função: Atacante

Em Arton, transporte aéreo é um luxo para poucos. Montarias voadoras são raras, e nem todos os magos e feiticeiros podem usar seu poder para voar ou fazer voar seus aliados. Aqueles que decidem cobrar por esses serviços exigem preços muito altos. Existe, contudo, uma opção mais barata...

Os serviços de um baloeiro goblin costumam ser requisitados por aventureiros novatos e sem recursos, que precisam de transporte aéreo. É uma forma arriscada de viajar: ventos fortes podem tirar o balão da rota, e em média uma em cada três viagens resulta em queda. Ainda assim, muitas vezes esta pode ser a melhor opção para cruzar pântanos, mares, montanhas e outros terrenos de travessia difícil.

Além de saber operar e consertar seu balão, o baloeiro goblin é um combatente razoável: ele carrega consigo pedras, lanças e até pequenas granadas que pode deixar cair sobre as vítimas durante o vôo. Alguns baloeiros goblins também sofrem pouco dano por quedas.

Balão Goblin: o baloeiro possui um veículo voador próprio. Em termos de jogo, é um Aliado mecha em escala Ningen, com a vantagem Vôo (construído pelo jogador com aprovação do mestre). Um balão goblin com H0 pode ser pilotado e comandado apenas internamente; um balão com H1 ou mais pode seguir ordens de seu piloto.

Combate Aéreo: enquanto está voando por quaisquer meios, o baloeiro ganha H+2 por sua Arena mesmo quando seus oponentes estão em terra.

"Estou bem, pessoal!": o baloeiro goblin já despencou tantas vezes que se tornou extraordinariamente resistente a quedas. Ele sempre recebe o dano mínimo possível por quedas (por exemplo, 3 em 3d).

BÁRBARO

(PUBLICADO EM 11/10/08)

Exigências: F1, Sobrevivência, Inculto.

Função: Tanque

Força Bruta: Quando utiliza um ataque concentrado, você ignora a Armadura do alvo.

Fúria de Combate: gastando 2 PMs, o bárbaro pode invocar uma fúria que oferece F+2, R+1 (aumentando também seus Pontos de Vida e Magia proporcionalmente) durante um número de turnos igual à sua Resistência (após receber o ajuste).

Quando a fúria termina, o bárbaro fica cansado (ele pode realizar apenas uma ação ou movimento por rodada) durante uma hora.

Nunca Indefeso: Em qualquer situação em que tenha liberdade de movimentos, você nunca é considerado indefeso.

BARDO

(PUBLICADO EM 11/10/08)

Exigências: Artes, Manipulação ou Crime

Função: Baluarte

Conhecimento de Bardo: Você recebe +2 em todos os testes de conhecimento e pode gastar 2PMs para realizar um teste qualquer de perícia como a se a tivesse.

Magias Sutil: o bardo pode escolher três magias da escola Elemental (espírito) e lançar essas magias mesmo sem ter a vantagem Magia Elemental, pelo custo normal em PMs. Caso adquira essa vantagem, ele paga metade do custo normal em PMs para lançar essas três magias. O bardo ainda deve atender quaisquer outros requisitos dessas magias.

Proteção de Tanna-Toh: Você tem uma proteção contra morte incrível. Caso você chegue a 0 PVs, você é automaticamente bem sucedido no teste de morte, ficando automaticamente muito fraco. No entanto, você ainda pode morrer devido ao castigo contínuo.

CAVALEIRO

(PUBLICADO EM 07/12/2008)

Exigências: A1, Aliado (veja adiante), Parceiro, apenas humanos e meio-elfos

Função: Tanque

Apesar da grande variedade de montarias exóticas existente em Arton, o cavalo ainda é o animal mais utilizado para essa finalidade. No dorso de um cavalo, um guerreiro não precisa se preocupar com o peso de sua armadura e pode arremeter contra o alvo a grande velocidade, causando dano mortal com sua lança ou espada. Assim, muitos guerreiros se especializam em lutar a cavalo.

Este é, contudo, um luxo para poucos. Cavalos podem ser comuns, mas ainda são caros (um cavalo de guerra pode custar até mil Tibares de ouro!). Apenas as nações mais ricas e poderosas têm grandes cavalarias. As pesadas armaduras e armas que tornam prático o uso do cavalo são também dispendiosas.

A domesticação dos cavalos com fins de combate é uma invenção humana; embora muitas raças possam montar cavalos, apenas humanos e meioelfos podem ser cavaleiros.

Aliado (1 ponto): a montaria do cavaleiro deve ter as seguintes vantagens e desvantagens: Sentidos Especiais (Audição, Visão e Faro Aguçados), Parceiro, Inculto, Modelo Especial.

Ataque em Carga: um cavaleiro pode se aproximar do inimigo galopando a grande velocidade para realizar, com sua lança, um ataque em carga. Essa manobra requer um movimento (pelo menos 10m) seguido de uma ação, e resulta em um crítico automático (não é preciso rolar o dado). Realizar uma nova carga contra o mesmo alvo requer dois movimentos (um para se afastar, outro para voltar).

Combate Montado: Quando unidos (conforme a vantagem Parceiro), você e sua montaria adquirem os traços da vantagem única Centauro: F+1, H+1 (apenas para corrida, fuga e perseguição), Combate Táurico e Modelo Especial.

Maestria em Arma (Espada e Lança**):** Quando utiliza certo tipo de arma, você é imbatível em combate. Escolha um tipo de arma, como espada ou lança. Sempre que você lutar com uma arma destas, você recebe FA+2.

CLÉRIGO

(PUBLICADO EM 06/10/08)

Exigências: Clericato

Função: Baluarte

Energia Positiva: como uma ação, o clérigo pode gastar Pontos de Magia para emanar uma onda de energia positiva que cura todas as criaturas vivas e causa dano a todos os mortos-vivos a até 10m. O custo é 1 PM para cada 1d de cura (ou dano), até um máximo de PMs igual à Habilidade do clérigo. Este poder não distingue aliados de inimigos.

Energia Negativa: versão invertida de Energia Positiva: o poder causa dano a criaturas vivas e cura mortos-vivos.

Expulsar Youkai: o clérigo pode gastar 1 Ponto de Magia para lançar a magia Pânico contra qualquer número de youkai dentro do alcance (50m).

Sincretismo: Você pode adquirir poderes de Kits de outros Clérigos sem a necessidade de adquirir o Kit propriamente dito. Cada poder novo continua custando um ponto.

CLÉRIGO DE HYNINN

(PUBLICADO EM 01/09/2010)

Exigências: Clericato (Hynnin), Código de Honra (veja abaixo); Crime

Função: Dominante

Apesar de ser adorado basicamente por ladrões, Hyninn também tem Clérigos. Estes geralmente atuam como conselheiros dos chefes de guildas e quadrilhas (isso quando não são os próprios chefes). Os templos deste deus são sempre escondidos, e sagrados para ladrões, que não cometem crimes neles.

Como não existe uma ordem constituída de Hyninn, um candidato precisa primeiro encontrar um clérigo deste deus e provar sua devoção para ser aceito como discípulo – o que não é fácil. Geralmente os candidatos precisam ser espertos e ariscos. No final do treinamento, o discípulo só recebe seu símbolo sagrado se passar pela última prova: enganar ou pregar uma peça em seu próprio mestre.

O símbolo sagrado de Hyninn é uma adaga atravessando uma máscara. Os clérigos da ordem usam este símbolo na forma de um pequeno medalhão que trazem escondido sob a roupa (afinal não é algo que possam exibir abertamente!). Hyninn é um dos poucos deuses do Panteão que permitem a seus clérigos ocultar seu símbolo sagrado. Em geral, para evitar problemas com a lei, o clérigo de Hyninn finge ser clérigo de alguma outra divindade, vestindo-se e agindo como tal.

Código de Honra (de Hyninn) (-1 ponto): jamais se recusar a participar de uma trapaça, golpe ou crime. Nunca perde a oportunidade de enganar alguém, mesmo que isso resulte em futuros problemas para o grupo.

Disfarce ilusório: você pode lançar a magia Transformação em Outro, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica, você paga a metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

Especialista em fugas: quando realiza uma manobra de fuga instantânea sem chance de contra-ataque (Manual 3D&T Alpha, página 72), seu teste de Habilidade é fácil contra oponentes de Habilidade igual ou menor a sua, e normal contra oponentes de Habilidade maior que a sua.

Forma de macaco: por 2PM você pode se transformar em um pequeno e inofensivo macaco (F0 H2 R0 A0 PdF0). A transformação dura quanto tempo você desejar, mas é interrompida caso você sofra qualquer dano.

Talento ladino: você pode gastar 1 Ponto de Magia para comprar um sucesso na Perícia Crime um número de vezes igual a sua H.

CLÉRIGO DE KALLYADRANOCH

(PUBLICADO EM 02/09/2010)

Exigências: Clericato (Kallyadranoch); Poder oculto

Função: dominante

O Deus dos Dragões estava esquecido até poucos anos atrás, devido a uma punição imposta por Khalmyr pelo crime de criar a Tormenta. Era chamado apenas de "O Terceiro", e mesmo esse título era conhecido por pouquíssimos mortais.

No entanto, Kallyadranoch foi trazido de volta a Arton por aventureiros, para ocupar o lugar vago por Glórienn, a deusa dos Elfos – e impedir que a Tormenta se tornasse um deus maior. Atualmente Kallyadranoch tem pouco poder, e ainda não conta com seu próprio reino planar; está preso ao corpo horrivelmente ferido de uma Elfa no mundo material. Mas mesmo nesse estado ele ainda pode conceder magia a seus devotos, e seu culto começa lentamente a retornar.

Aspecto de Kallyadranoch: você possui maior relação e afinidade com um dos maiores tipos de dragão. Você recebe Armadura Extra contra o elemento natural daquele dragão. Você recebe Armadura Extra contra o elemento natural daquele dragão – dragão azul: eletricidade; dragão branco: luz (Magia Branca); dragão marinho: frio; dragão preto: trevas (Magia Negra); dragão verde: químico; dragão vermelho: fogo.

Bafo de Dragão: Você pode lançar a Magia Explosão pelo custo normal em PMs mesmo sem ter a vantagem Magia Elemental, se adquirir essa Vantagem gasta metade do custo normal em PMs, para lança-la.

Liberar o Poder: Você gasta apenas um turno parar ativar o seu poder oculto independente de quanto aumentar.

CLÉRIGO DE TAURON

(PUBLICADO EM 09/11/2008)

Exigências: F1; Clericato (Tauron); Protegido Indefeso; Código de Honra (veja adiante)

Função: Tanque

Código de Honra de Tauron (–1 ponto): nunca atacar um oponente indefeso ou em desvantagem numérica. Nunca usar qualquer ataque ou magia de ataque à distância. Exibir o símbolo sagrado de Tauron: uma cabeça de touro em chamas.

Coragem Total: você é imune à magia Pânico e qualquer outra forma de medo, exceto fobias (da desvantagem Insano).

Força é Tudo: você pode substituir Habilidade por Força em qualquer situação, exceto testes de perícias e conjuração de magias. Ao fazer um ataque corpo-a-corpo, você soma F+F+1d (2F+1d, ou 3F+1d em um acerto crítico). Qualquer condição que reduz Habilidade vai também reduzir sua Força (então, quando seu Protegido Indefeso está em perigo, você fica com F–1 e H–1).

Sangue de Ferro: com um movimento e 5 PMs, você pode transformar seu sangue em ferro, recebendo F+2 e A+2. A duração deste efeito, em turnos, é igual à sua Força (após receber o ajuste).

CLÉRIGO DE THYATIS

(PUBLICADO EM 10/11/2008)

Exigências: Clericato (Thyatis); Código de Honra (veja adiante)

Função: Baluarte

Código de Honra de Thyatis (–1 ponto): jamais tirar a vida de seres inteligentes. Jamais recusar um pedido de profecia ou ressurreição. Exibir o símbolo sagrado de Thyatis, uma ave fênix.

Dom da Profecia: você pode meditar durante dois turnos inteiros para ter uma visão sobre o futuro.

Para cumprir um destino bom, ou evitar um destino ruim, o alvo da profecia pode repetir uma rolagem de dados e escolher o melhor resultado entra as duas. Você deve meditar novamente para poder usar outra vez este poder, e não pode fazer outra profecia antes que a anterior se cumpra.

Dom da Ressurreição: você pode lançar a magia Ressurreição mesmo sem a vantagem Magia Branca. Caso adquira essa vantagem, você paga PMs normais

(em vez de PMs permanentes) para lançar essa magia. Pessoas trazidas de volta à vida desta forma adquirem uma Devoção, na forma de uma missão designada pelo clérigo (com autorização do mestre), e não podem ser novamente ressuscitadas até que essa missão se cumpra.

COMBATENTE

(PUBLICADO EM 03/11/08)

Exigências: F1, A1 ou PdF1

Função: Atacante

Ataque Inesperado: uma vez por dia, o combatente pode usar a vantagem Ataque Especial a adicionar um poder (Amplo, Penetrante), que você não possua pagando o custo normal em PMs.

Chuva de Ataques: uma vez por dia, o combatente pode usar a vantagem Ataque Múltiplo (caso a possua) sem gastar Pontos de Magia.

Força Bruta: Quando utiliza um ataque concentrado, você ignora a Armadura do alvo.

CRIATURA DA TORMENTA

(PUBLICADO EM 01/05/2010)

Exigências: Insano (qualquer)

Função: Tanque

Se antes estas aberrações eram raras em Arton, agora estão se tornando mais e mais comuns. A corrupção da tempestade alienígena cresce a cada dia. Animais e monstros naturais de Arton são contaminados por sua influência, transformados em versões distorcidas, macabras. Essas metamorfoses ocorrem por intervenção direta dos lefeu, em seus laboratórios horrendos, e também ao acaso, como fenômenos anti-naturais.

Fisicamente, uma criatura da Tormenta é uma versão horrenda e aberrante de si mesma. Os detalhes variam, mas quase todas apresentam carapaças ou protuberâncias de matéria vermelha, secreções de gosma sangrenta pelo corpo, e/ou traços insetóides como antenas, olhos multifacetados e patas articuladas. Seu comportamento também é imprevisível, pois quase todas as vítimas da transformação tornam-se malignas ou insanas.

Afinidade com a Tormenta: a criatura é automaticamente bem-sucedida em testes de Resistência contra efeitos da Tormenta e suas criaturas.

Armadura Extra: a criatura dobra sua Armadura contra todas as formas de energia (Fogo, Frio, Elétrico, Químico, Sônico).

Imunidades: a criatura é imune a venenos, acertos críticos, dano espiritual (ataques que causam perda de Pontos de Magia), Desmaio, Metamorfose, Paralisia, Petrificação e Sono. A criatura também não precisa mais comer, beber ou dormir. Insanidade da Tormenta: ver pela primeira vez uma criatura da Tormenta exige um teste de Resistência, com penalidade igual à Resistência da criatura (por exemplo, um teste de R–2 para uma criatura com R2) . Em caso de falha a vítima adquire uma insanidade à escolha do mestre.

Mente alienígena: usar Telepatia ou magias da escola Elemental (Espírito) contra a criatura exige do conjurador um teste de Resistência. Em caso de falha, adquire uma insanidade de 0 ou –1 ponto à escolha do mestre.

Sentidos da Tormenta: a criatura adquire Visão Aguçada e Infravisão. Também pode perceber outras criaturas que estejam em contato direto com o chão a até 10m (apenas em áreas de Tormenta).

ESPECIALISTA

(PUBLICADO EM 03/11/08)

Exigências: qualquer perícia

Função: Baluarte ou Dominante.

Profissional Treinado: o especialista pode escolher gastar 1 PM, em vez de 1 PE, para comprar um sucesso automático em um teste de perícia.

FEITICEIRO

(PUBLICADO EM 11/10/08)

Exigências: Magia

Função: Dominante

Obrigações e Restrições: O acervo de magias do feiticeiro é mais limitado. Ao contrário de outros magos, ele deve escolher apenas três entre as magias iniciais (Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica). Além disso, deve pagar 2 PEs para aprender uma nova magia (em vez do normal 1 PE).

Magia Espontânea: Sempre que você estiver perto da morte, você pode escolher uma magia qualquer e lançá-la pelo custo normal em PMS.

Magia Intensa: o feiticeiro sempre gasta –2 PM para lançar qualquer magia, a menos que a magia tenha seu custo reduzido por qualquer outra razão (por exemplo, Alquimia ou Elementalista).

Magia Máxima: Quando utiliza uma magia você pode escolher pagar o dobro do custo normal em PMs e Maximizar todas as rolagens de dados, caso seja FA ou FD será um crítico automático.

GUERREIRO

(REVISADO E COM DESCRIÇÃO)

(Publicado em 06/10/08, Revisado e com descrição em 18/10/08)

Exigências: F1, A2

Função: Tanque

Em Arton, a profissão de aventureiro é muito comum. Uma em cada dez pessoas será um aventureiro. Destes, cerca de metade serão guerreiros — o típico jovem que se arma com espada e escudo e abandona sua vila na companhia de colegas heróis.

O guerreiro puro é a forma mais simples e conhecida de heróis aventureiro, o tipo mais comum em Arton. Eles são numerosos; enchem as fileiras dos exércitos, protegem os portões das cidades, defendem suas aldeias contra monstros... estão por toda parte. No entanto, erra aquele que os considera vulgares: alguns dos heróis e vilões mais poderosos do mundo são guerreiros.

Um guerreiro artoniano confia em suas habilidades de combate, sua perícia com armas e na força do aço. Que os magos fiquem em suas bibliotecas e os clérigos tentem decifrar os desejos de seus deuses; para partir em busca de perigo e aventura, o guerreiro precisa apenas de uma arma fiel e uma boa armadura ou escudo. Se forem mágicos, melhor ainda!

Armadura Completa: Seu Corpo é Portegido por uma Armadura Completa. Quando você sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem sucedido, o acerto crítico é anulado, e você sofre apenas dano normal.

Ataque Contínuo: quando o guerreiro consegue reduzir um inimigo a 0 PVs com um ataque corpo-acorpo, ele pode imediatamente fazer um novo ataque contra outro oponente que esteja ao alcance. Esse novo ataque tem FA igual ao anterior (não é preciso rolar o dado). Caso o novo oponente seja também derrubado, o guerreiro pode fazer outro ataque contra outro oponente — e assim por diante, até que um oponente resista, ou até que não existam mais oponentes corpo-a-corpo.

Crítico Automático: Seu primeiro ataque em um oponente é sempre um acerto crítico automático.

GUERREIRO MÁGICO

(PUBLICADO EM 29/09/08)

Exigências: F2, A2, Magia

Função: Atacante

Arma Arcana: sempre que uma magia exige algum teste ou requisito baseado em Habilidade (por exemplo, ter Habilidade superior à Resistência do alvo), o guerreiro mágico pode escolher substituir sua Habilidade por Força + Armadura. Então, se ele tem F3, H4 e A5, sua Habilidade efetiva para magias será 8 (F3 + A5).

Dano Mágico: Você pode gastar o seu movimento para receber +2 na FA de seu próximo ataque e o tipo de dano desse ataque será considerado Mágico.

Magia no Sangue: Você recebe armadura extra contra Magia.

LADINO

(PUBLICADO EM 06/10/08)

Exigências: Crime, Esportes ou Manipulação

Função: Atacante

Ataque Furtivo: Se você atacar um inimigo indefeso, pode gastar 2 PMs para ignorar sua armadura durante o ataque. Se você tiver o poder Flanquear, pode fazer ataques furtivos contra os alvos que esteja Flanqueando.

Flanquear: Você sabe se aproveitar a distração de seus inimigos para atacá-los mortalmente. Quando você ataca um alvo que esteja envolvido em combate com um aliado seu, você ignora a Habilidade do alvo.

Mestre em Escaladas: o ladino move-se com velocidade normal (em vez de um quarto do normal) durante escaladas, mas ainda precisa fazer testes de perícias. Além disso, ele sempre sofre dano mínimo por quedas (por exemplo, 4 em 4d6).

Rei do Crime: Você pode gastar 1 Ponto de Magia (ao invés de 1PE), para comprar um sucesso na Perícia Crime um número de vezes igual a sua H+1 por dia.

MAGO

(PUBLICADO EM 06/10/08)

Exigências: Magia, Familiar

Função: Dominante

Familiar Aprimorado: o animal escolhido pelo mago como familiar recebe H+1 e R+1.

Magia Versátil: o mago pode escolher três magias que não pertençam à sua escola. Você ainda deve atender quaisquer outros pré-requisitos dessas magias.

Recuperar Mana: Em qualquer situação de perigo (geralmente em combate ou enfrentando alguma armadilha...) você pode gastar uma ação de movimento e recuperar uma quantidade de PMs iguais a sua Resistência.

MAGO DE COMBATE

(PUBLICADO EM 01/07/2010)

Exigências: Magia Elemental; Restrição de Poder Mágico (veja adiante)

Função: Atacante

Restrição de Poder Mágico (-1 ponto): Qualquer magia conjurada por um mago de combate que não cause dano (perda de PV) tem custo em PMs dobrado.

Combate Arcano: ao conjurar magias que causam dano, o mago de combate sempre paga metade dos PMs. Caso tenha alguma outra vantagem que reduza o custo de suas magias (como Elementalista), você continuará pagando -2PMs para utilizá-las, com um custo mínimo de 1PM por efeito.

Duelo Mágico: um mago de combate pode gastar seu movimento para receber FA+2 em seu próximo ataque mágico contra um único oponente. Além disso, gastando +2 PMs neste mesmo ataque, o ataque ignora a Armadura do alvo.

Recuperação Mágica: Sempre que você for ferido por magia, você irá recuperar PMs numa proporção igual a metade do dano sofrido (arredondado para baixo).

MESTRE MAHOU JUTSU

(Classe de Prestígio do Academia Arcana D20) (Publicado em 17/10/08)

Exigências: H1, R1, Magia, Telepatia

Função: Dominante

Ataque Ki: Todos os seus ataques são considerados mágicos.

Determinação da Dor: Você sempre é bem sucedido quando usa podres que necessitam de um turno para concentrar.

Mahou-Jutsu: você pode lançar uma magia como um movimento, em vez de uma ação. Isso quer dizer que você pode, em sua iniciativa, realizar um ataque e também lançar uma magia em vez de mover-se. Se tiver Aceleração, você pode atacar, lançar uma magia e também mover-se.

Uma magia lançada como um movimento gasta o dobro do custo normal em Pontos de Magia. Você não pode conjurar mais de uma magia na mesma rodada: pode realizar um ataque e uma magia, mas não duas magias.

MONGE

(PUBLICADO EM 11/10/08)

Exigências: H1, R1, Ataque Múltiplo, Telepatia

Função: Atacante

Alma de Aço: o monge é automaticamente bemsucedido em testes de Resistência contra magias da escola Elemental (espírito).

Ataque Ki: Todos os seus ataques são considerados mágicos.

Ataque Múltiplo Aprimorado: em vez de 1 PM por cada golpe, o monge gasta apenas 1 PM para qualquer quantidade de golpes por rodada ao usar o Ataque Múltiplo. Ele ainda deve seguir as demais regras desta vantagem.

Grito de Kiai: o monge pode concentrar sua energia espiritual para desferir um golpe poderoso. Quando utiliza a manobra ataque concentrado (Manual Alpha, pag.72), ele gasta 1 PM para aumentar sua F ou PdF em +2 (em vez do normal +1). O bônus máximo que ele pode acumular passa a ser igual ao dobro de sua própria Resistência.

NECROMANTE

(PUBLICADO EM 01/07/2010)

Exigências: Magia Negra; Medicina.

Função: Dominante

Aptidão Profana: você recebe+2 em testes de Medicina.

Conhecimento Necromântico: você pode lançar as magias Controle de Mortos-Vivos e Cura para os Mortos por metade do custo normal em PMs.

Servo Desmorto: você recebe um Aliado Morto-Vivo (Esqueleto ou Zumbi, à sua escolha).

PLEBEU

(PUBLICADO EM 03/11/08)

Exigências: nenhuma

Função: Atacante

Piedade dos Deuses: quando o plebeu é levado a 0 Pontos de Vida através de violência, ele ignora um resultado 6 (Morto) em seu Teste de Morte. Em vez disso o resultado será 5 (Quase Morto). Esta habilidade não afeta novos testes exigidos por castigo contínuo.

RANGER

(PUBLICADO EM 11/10/08, REVISADO EM 13/10/08)

Exigências: Arena (ermos), Inimigo, Sobrevivência

Função: Atacante

Chuva de Disparos: se o ranger tiver a vantagem Tiro Múltiplo, seu custo em PMs cai pela metade (arredondado para cima). Portanto, cada dois ataques (incluindo o primeiro) custam 1PM.

Combate com Duas Armas: se o ranger tiver a vantagem Ataque Múltiplo, seu custo em PMs cai pela metade (arredondado para cima). Portanto, cada dois ataques (incluindo o primeiro) custam 1PM.

Companheiro Animal: Rangers começam com um Aliado que deve obrigatoriamente ter as seguintes vantagens e desvantagens: Sentidos Especiais (Audição, Visão e Faro Aguçados), Inculto, Modelo Especial.

Crítico Aprimorado: quando consegue um acerto crítico contra seu Inimigo, o ranger triplica sua Força ou PdF (em vez de duplicar).

SAMURAI

(PUBLICADO EM 30/10/08)

Exigências: Patrono, Artes, Código de Honra do Samurai (veja adiante)

Função: Tanque

Código de Honra do Samurai (-1 ponto): sempre obedecer a seu Patrono, não recuar diante da morte, vingar qualquer desonra, jamais demonstrar covardia.

Espada Ancestral: o samurai começa com uma espada mágica Força +1. Esta arma evolui com seu dono: sempre que ele ganha 2 Pontos de Experiência, recebe também 1 PE extra que pode ser usado apenas para melhorar sua espada.

Grito de Kiai: o samurai pode concentrar sua energia espiritual para desferir um golpe poderoso.

Quando utiliza a manobra ataque concentrado (Manual Alpha, pag.72), ele gasta 1 PM para aumentar sua F ou PdF em +2 (em vez do normal +1). O bônus máximo que ele pode acumular passa a ser igual ao dobro de sua própria Resistência.

SWASHBUCKLER

(PUBLICADO EM 02/11/08)

Exigências: Manipulação e duas quaisquer entre as seguintes: Boa (ou Má) Fama, Torcida, Código de Honra (Cavalheiro, Redenção), Insano (Megalomaníaco)

Função: Atacante

Ataque Acrobático: Você pode gastar um movimento para fazer uma acrobacia, e um teste da perícia esportes. Se for bem sucedido, você recebe um bônus de +3 na FA, para qualquer ataque realizado no mesmo turno.

Finta em Combate: você pode usar um movimento e 1 Ponto de Magia para obrigar o oponente a fazer um teste de Habilidade. Se ele falhar, sofre um dos seguintes efeitos à sua escolha:

- **Insulto Sagaz:** você irrita tanto o oponente que ele passa a sofrer Vulnerabilidade contra seus ataques até o fim do combate.
- **Flerte Estratégico:** você seduz ou embaraça oponentes do sexo oposto com uma manobra audaciosa (e nada educada). O(a) oponente é considerado indefeso(a) contra você na rodada seguinte.
- **Panache:** você deixa o oponente humilhado e desmoralizado. Na rodada seguinte ele pode realizar apenas uma ação ou um movimento.

Presença Paralisante: o swashbuckler soma o dobro de sua Habilidade a seus testes de iniciativa.

APÊNDICE 1

− Adquirindo um novo poder: O primeiro poder é adquirido assim que se adota um Kit. Para se adquirir um segundo, paga-se um ponto. Ou seja, se você é um Monge e escolhe Grito de Kiai como primeiro poder, saiu de graça (desde que cubra os pré-requisitos). Um tempo depois, você escolhe adotar o segundo poder, Alma de Aço, este custará 1 ponto. Se depois, você quiser adotar o Ataque Múltiplo Aprimorado terá de pagar mais 1 ponto.

Se o Kit ter mais opções, cada novo poder sempre custará 1 ponto.

− Adquirindo um novo Kit: Cada novo Kit custa 1 ponto cumulativo de personagem, então o primeiro Kit custa 0 pontos, o segundo custa 1 ponto, e o terceiro custa 2 pontos, e assim por diante.

APÊNDICE 2

Relação de Kits no Manual e seus poderes.

1. **ACADÊMICO:** Acervo Superior; Biblioteca Arcana; Estudo Intensivo.

2. **ADEPTO:** Magias de Adepto.

3. **ADORADORA DE WYNNA:** Escolhida de Wynna; Magia Inimiga (Homens).

4. **AGENTE SECRETO:** Ataque Furtivo; Identidade Secreta; Plano de Ação.

5. **ALGOZ DA TORMENTA:** Afinidade com a Tormenta; Aliança com Demônios; Serviçal Diabólico.

6. **ALQUIMISTA:** Círculo Acelerado; Círculo Único; Mestre em Poções.

7. **AMAZONA:** Combate Montado; Companheiro Animal; Crítico Aprimorado (Homens).

8. **ANÃO PROTETOR:** Armadura Completa; Parede de Escudos; Posição Defensiva.

9. **ANDARILHO DO HORIZONTE:** Área de Batalha Aprimorada; Maestria de Terreno; Novos Caminhos; Um Passo Além.

10. **ANTIPALADINO:** Crítico Aprimorado (Magia Branca); Magias de Antipaladino; Sentido Sobrenatural (Paladino-alvo).

11. **ARAUTO DA TORMENTA:** Arauto da Loucura; Magia Sutil; Palavra Insana.

12. **ARISTOCRATA:** Língua Ferina; Palavra Conveniente; Poder Aquisitivo.

13. **ARQUEIRO:** Arco Improvisado; Chuva de Disparos; Tiro Longo.

14. **ARQUEIRO ARCANO:** Flecha Arcana; Projéteis Mágicos; Tiro Longo.

15. **ARQUEIRO ESCRAVO:** Flecha Escrava; Mente Escrava; Sacrifício.

16. **ARTÍFICIE:** Golem Arcano; Magia Mecânica; Mestre Artífice; Mestre dos Golens.

17. **ARTILHEIRO HALFLING:** Chuva de Disparos; Operador Tei-Dotei; Ricochete.

18. **ASSASSINO:** Arma Envenenada; Ataque Mortal; Golpe de Misericórdia.

19. **BALOEIRO GOBLIN:** Balão Goblin; Combate Aéreo; " Estou bem, pessoal! ".

20. **BÁRBARO:** Força Bruta; Fúria de Combate; Nunca Indefeso.

21. **BARDO:** Conhecimento de Bardo; Magia Sutil; Proteção de Tanna-Toh.

22. **BATEDOR:** Alerta Máximo; Nunca Indefeso; Olho Clínico.

23. **BERSERKER:** Fúria Incansável; Fúria Indomável; Fúria Poderosa.

24. **BERSERKER INSANO:** Cólera; Fúria Poderosa; Tanque de Carne.

25. **BRUXO:** Maldição Aprimorada; Pacto; Rajada Mística.

26. **BUCANEIRO:** Bala nas Costas; Faro para Tesouros; Flanquear.

27. **BUFÃO:** Chamar a Atenção; Proteção de Hynnin; Provocação.

28. **CAÇADOR:** Armadilha Imobilizadora; Armadilha Mortal; Busca e Apreensão; Crítico Aprimorado (Inculto).

29. **CAÇADOR DE FANTASMAS:** Coragem Total; Crítico Aprimorado (Incorpóreo); Sentido Sobrenatural (Mortos-Vivos).

30. **CAÇADOR DE MAGOS:** Armadura Extra (Magia); Detecção de Magia; Ferro Frio.

31. **CAÇADOR DE VAMPIROS:** Armas de Prata; Coragem Total; Sentido Sobrenatural (Mortos-Vivos).

32. **CAMPEÃO DO VÁCUO:** Detecção do Mal / Bem; Magia da Luz e Trevas; Resistência à Magia.

33. **CAPANGA:** Arma Impressionante; Flanquear; Obediência Eficaz.

34. **CARTEADOR:** Ás na Manga; Blefar; Segunda Chance.

35. **CAVALEIRO:** Ataque em Carga; Combate Montado; Maestria em Arma (Espada e Lança).

36. **CAVALEIRO DA LUZ:** Armadura Completa; Ataque Subjugante; Inspirar Aliados.

37. **CAVALEIRO DA MORTE:** Aura de Terror; Combate Montado; Fogo Infernal.

38. **CAVALEIRO DE KHALMYR:** Magias de Paladino; Manto da Justiça.

39. **CAVALEIRO DO CORVO:** Ataque Mortal; Camuflagem Total; Treinamento Insano.

40. **CAVALEIRO DOS CÉUS:** Combate Montado; Confiança Mútua; Dor Partilhada.

41. **CAVALEIRO LIBERTADOR:** Arma Sagrada; Destemor; Inspirar Aliados.

42. **CENTURIÃO:** Conhecimento Militar; " É proibido morrer! "; Ordens de Combate; Formação Inquebrável.

43. **CHAPÉU-PRETO:** Bala nas Costas; Congelar o Inferno; Coração Duro.

44. **CLÉRIGO CLANDESTINO**: Apostolização; Fingir Inocência; Martírio.

45. **CLÉRIGO DE ALIHANNA:** Amigo dos Animais; Dom da Profecia; Memória Racial.

46. **CLÉRIGO DE AZGHER:** Amigo de Azgher; Arma Sagrada; Discípulo do Sol.

47. **CLÉRIGO DE GLÓRIENN:** Beleza Élfica; Espada de Glórienn; Flecha de Glórienn; Magia Poderosa.

48. **CLÉRIGO DE HYNNIN:** Disfarce Ilusório; Especialista em Fugas; Forma de Macaco; Talento Ladino.

49. **CLÉRIGO DE KALLYADRANOCH:** Aspecto de Kallyadranoch; Bafo de Dragão; Liberar o Poder.

50. **CLÉRIGO DE KEENN:** Conjurar Arma; Coragem Total; Sangue de Ferro; Toque da Ruína.

51. **CLÉRIGO DE KHALMYR:** Coragem Total; Dom da Verdade; Dom da Vontade; Dom dos Justos.

52. **CLÉRIGA DE LENA:** Cura Gentil; Mãe Protetora; Maximizar Cura.

53. **CLÉRIGO DE LIN-WU:** Coragem Total; Dom da Verdade; Grito de Kiai.

54. **CLÉRIGO DE MARAH:** Aura de Paz; Palavras de Bondade; Talento Artístico.

55. **CLÉRIGO DE MEGALOKK:** Invocação de Monstros; Memória Racial; Toque da Ruína.

56. **CLÉRIGO DE NIMB:** Anatomia Insana; Poder Oculto Aprimorado; Toque da Ruína; Transmissão de Loucura.

57. **CLÉRIGO DO OCEANO:** Anfíbio; Forma Marinha; Tridente do Oceano.

58. **CLÉRIGO DE RAGNAR:** Crítico Aprimorado (Magia Branca); Magias de Ragnar; Toque da Ruína.

59. **CLÉRIGO DE SSZZAAS:** Arma Envenenada; Familiar Serpente; Golpe de Misericórdia; Imunidade contra Veneno.

60. **CLÉRIGO DE TANNA-TOH:** Imunidade contra Ilusões; Profissional Treinado.

61. **CLÉRIGO DE TAURON:** Coragem Total; " Força é tudo! "; Sangue de Ferro.

62. **CLÉRIGO DE TENEBRA:** Aura de Pânico; Comunhão com as Sombras; Controle de Mortos-Vivos.

63. **CLÉRIGO DE THYATIS:** Dom da Profecia; Dom da Ressurreição.

64. **CLÉRIGO DE VALKARIA:** Coragem Total; Imunidade contra Ilusões; Separação.

65. **CLÉRIGA DE WYNNA:** Alcance Aprimorado; Magia Intensa; Magia Máxima.

66. **CLÉRIGO DO PANTEÃO:** Energia Negativa; Energia Positiva; Expulsar Youkai; Sincretismo.

67. **CLÉRIGO MENOR:** Energia Negativa; Energia Positiva; Expulsar Youkai; Favor Divino.

68. **COMBATENTE:** Ataque Inesperado; Chuva de Ataques; Força Bruta.

69. **CRIATURA DA TORMENTA:** Afinidade com a Tormenta; Armadura Extra (Energia); Imunidades da Tormenta; Insanidade da Tormenta; Mente Alienígena; Sentidos da Tormenta.

70. **CULTISTA DA TORMENTA:** Afinidade com a Tormenta; Aliança com os Demônios; Identidade Secreta; Serviçal Diabólico.

71. **CULTISTA DO MAL:** Benção das Trevas; Identidade Secreta; Maldição Aprimorada; Servo do Mal.

72. **DANÇARINO DAS SOMBRAS:** Especialista em Fugas; Invisibilidade Aprimorada; Magias de Dançarino.

73. **DEMONOLOGISTA:** Armadura Extra (Youkai); Expulsar Youkai; Magia Inimiga (Youkai); Sentido Sobrenatural (Youkai).

74. **DISCÍPULO DA TORMENTA:** Afinidade com a Tormenta; Anatomia Insana; Mente Alienígena; Sentidos da Tormenta.

75. **DISCÍPULO DO DRAGÃO:** Aura de Pânico; Forma de Dragão; Proteção Elemental.

76. **DOMADOR DAS ONDAS:** Bolha da Morte; Jato Cortante; Natação Aprimorada.

77. **DOUTOR DE SALISTICK:** Curandeiro Exímio; Medicina Superior; Paramédico.

78. **DROGADORA:** Curandeiro Exímio; Memória Racial; Produzir Poção; Toque Curativo.

79. **DRUIDA DE ALIHANNA:** Amigo dos Animais; Forma Selvagem; Garras de Fera.

80. **DRUIDA DE MEGALOKK:** Garras de Fera; Monstro Interior; Sangue Bestial.

81. **DRUIDA DO OCEANO:** Forma Marinha; Garras de Fera; Voz do Mar.

82. **ELEMENTALISTA DA ÁGUA:** Água Restauradora; Ambiente Propício; Limpar Feridas.

83. **ELEMENTALISTA DO AR:** Caminhar nos Céus; Sufocar; Velocidade do Vento.

84. **ELEMENTALISTA DO FOGO:** Chama Interior; Fogo Primordial; Obliterar.

85. **ELEMENTALISTA DA LUZ:** Aura Divina; Despedaçar Ilusões; Pulso Vital.

86. **ELEMENTALISTA DA TERRA:** Troca Equivalente; Uno com a Terra; Vontade de Pedra.

87. **ELEMENTALISTA DAS TREVAS:** Jogo de Sombras; Olhar Sombrio; União com as Trevas.

88. **ENCANTOR:** Encantar; Língua Ferina; Magia Sutil.

89. **ENGENHEIRO DE GUERRA:** Arma de Destruição em Massa; Ataque Matemático; Melhorias; Torre de Cerco.

90. **ENGENHOQUEIRO GOBLIN:** Engenhoca Goblin; “ Eu posso fazer isso! ”; Mestre Engenhoqueiro.

91. **ESCOLHIDO DE HYDORA:** Arma de Explosão Elétrica; Forma de Dragão; Velocidade do Vento.

92. **ESCRAVO:** Flanquear; Obediência Eficaz; Vontade Ferrenha.

93. **ESCRIBA:** Conhecimento; Magia na Pele; Mestre Escriba.

94. **ESCUDEIRO:** Acampador; Aprendizado Veloz; Obediência Eficaz.

95. **ESPADA DE GLÓRIENN:** Beleza Élfica; Defender Ideal; Elfo Eleito.

96. **ESPECIALISTA:** Profissional Treinado.

97. **ESPIÃO:** Disfarce Ilusório; Identidade Secreta; Língua Ferina.

98. **EXPLORADOR DA TORMENTA:** Guia (Tormenta); Oponente Aberrante; Resistência contra a Tormenta.

99. **EXPLORADOR DESTEMIDO:** Duro na Queda; Mente Calejada; Quase um Nativo.

100. **FEITICEIRO:** Magia Espontânea; Magia Intensa; Magia Máxima.

101. **FILÓSOFO DE TAURON:** Compreensão de Dogmas; Dedicação; Redução ao Absurdo.

102. **FRANCO ATIRADOR:** Golpe de Misericórdia; Mira Perfeita; Posição Vantajosa.

103. **GARRA DE TENEBRA:** Arma Profana; Crítico Aprimorado (Magia Branca); Elfo Eleito.

104. **GATUNO:** Despistar; Herói Urbano; Mestre em Escaladas.

105. **GINETE DE NAMALKAH:** Ataque em Carga; Combate Montado; Fúria Montada.

106. **GLADIADOR IMPERIAL:** Finta em Combate; Público Alvo.

107. **GUARDA-COSTAS:** Fúria Poderosa; Inimigo Oportuno; Protetor Eleito.

108. **GUARDIÃO DA REALIDADE:** Armadura Completa; Crítico Aprimorado (Youkai); Presença Real.

109. **GUERREIRO:** Armadura Completa; Ataque Contínuo; Crítico Automático.

110. **GUERREIRO DA LUZ:** Arma Vorpal; Corpo Vítreo; Reconstruir-se.

111. **GUERREIRO DA SERPENTE:** Coragem Total; Fúria de Combate; Imunidade contra Veneno; Rugido do Guerreiro.

112. **GUERREIRO DO DESERTO:** Arma Veloz; Crítico Automático; Favor de Azgher.

113. **GUERREIRO MÁGICO:** Arma Arcana; Dano Mágico; Magia no Sangue.

114. **GUERREIRO SOMBRIO:** Comunhão com as Sombras; Jogo de Sombras; Olhar Sombrio.

115. **GUERRILHEIRO:** Ataque Múltiplo Aprimorado; Contra Todas as Chances; Desgastar; Retirada Estratégica.

116. **HERDEIRO PLANAR:** Crítico Aprimorado (Youkai); Herança Elemental; Toque da Ruína.

117. **HERÓI DOS VENTOS:** Espírito Leve; Herança Elemental do Ar; Velocidade do Vento.

118. **ILUSIONISTA:** Dano Ilusório; Enganar os Olhos; Mestre das Ilusões.

119. **IMPOSTOR:** Disfarce Ilusório; Identidade Secreta; Impostor.

120. **INFILTRADOR:** Despistar; Infiltrador Treinado; Mestre em Escaladas.

121. **INVASOR DE TUMBAS:** Detectar Armadilhas; Faro para Relíquias; Infiltrador Treinado; Mente Labiríntica.

122. **INVOCADOR:** Comandar Criatura; Familiar Aprimorado; Mago Invocador.

123. **LADINO:** Ataque Furtivo; Flanquear; Mestre em Escaladas; Rei do Crime.

124. **LANCEIRO:** Lança Improvisada; Mira Fulminante; Maestria em Arma (Lança).

125. **LEGIO AUXILIA MAGICA:** Tática de Centúria; Treinamento Intensivo; Uniforme Padrão.

126. **LEGIONÁRIO:** Ataque Concentrado; Falange; Maestria em Arma (Lança); Parede de Escudos.

127. **LENHADOR DO TOLLON:** Desbastar; Maestria em Arma (Machado); Mestre em Escaladas.

128. **LUTADOR DE RUA:** Contatos; Em Busca do Mais Forte; Golpe Poderoso.

129. **MAGI-RANGER:** Magia Inimiga (Inimigo).

130. **MAGO:** Familiar Aprimorado; Magia Versátil; Recuperar Mana.

131. **MAGO DA TORMENTA:** Insanidade Compartilhada; Oponente Aberrante; Resistência contra a Tormenta.

132. **MAGO DE COMBATE**: Combate Arcano; Duelo Mágico; Recuperação Mágica.

133. **MAGO DO CAOS:** Área de Magia Insana; Efeito Adverso; Magia Espontânea.

134. **MAGO DO RELÂMPAGO:** Ataque Elétrico; Imunidade a Eletricidade; Magia Elétrica.

135. **MAGO MENSAGEIRO:** Alcance Aprimorado; Além do Horizonte; Imagem Distante.

136. **MAGO PLANAR:** Explorador Planar; Guia (Planos); Mago Planar.

137. **MALABARISTA:** Ataque Acrobático; Ataque Veloz; Chuva de Disparos.

138. **MÁQUINA DE COMBATE:** Corpo de Ferro; Incorporar Arma; Sangue de Ferro.

139. **MARINHEIRO MINOTAURO:** Defesa Sagaz; Eviscerar; Flagelo dos Mares.

140. **MATADOR DE DRAGÕES:** Coragem Total; Crítico Aprimorado (Dragão); Inimigo dos Dragões; Terror Dracônico.

141. **MATADOR DE GIGANTES:** Armadilheiro; Crítico Aprimorado (Grande); Golpe Letal.

142. **MATADOR DE GOBLINS:** Crítico Aprimorado (Goblinóide); Grito de Batalha; Sentido Sobrenatural (Goblin).

143. **MATADOR DE PESTES:** Ataque Veloz; Chuva de Disparos; Combate com Duas Armas; Furacão.

144. **MATADOR DE TROLLS:** Crítico Aprimorado (Inimigo); Obliterar; Tocha.

145. **MEMBRO DA ACADEMIA ARCANA:** Acadêmico; Biblioteca Arcana; Professor de Magia.

146. **MERCADOR DE VECTORA:** Faro para Relíquias; Língua Ferina; Lucro Rápido.

147. **MESTRE ARMEIRO:** Arma Escolhida; Encantar Arma; Mestre das Armas.

148. **MESTRE DE IAIJUSTU:** Estilo da Garça; Iaijutsu; Mestre da Espada.

149. **MESTRE MAHOU-JUTSU:** Ataque Ki; Determinação da Dor; Mahou-Jutsu.

150. **MONGE:** Alma de Aço; Ataque Ki; Ataque Múltiplo Aprimorado; Grito de Kiai.

151. **MOSQUETEIRO IMPERIAL:** Ataque Acrobático; Duelo; Heroísmo.

152. **NECROMANTE:** Aptidão Profana; Conhecimento Necromântico; Servo Desmorto.

153. **NINJA:** Arma Envenenada; Golpe de Misericórdia; Técnicas Ninja.

154. **NOIVA-SACRIFÍCIO:** Aura de Proteção; Patrono Dedicado; Talento Artístico.

155. **NÔMADE:** Acampador; Olhos nas Costas; Primeira Impressão.

156. **OFICIAL DE YUDEN:** Comandar; Conhecimento Militar; Língua Ferina; Ordens de Combate.

157. **PACIFICADOR:** Ataque Subjugante; Combate Desarmado; Esquiva Aprimorada.

158. **PALADINO DE AZGHER:** Amigo de Azgher; Arma Sagrada; Discípulo do Sol.

159. **PALADINO DE GLÓRIENN:** Beleza Élfica; Crítico Aprimorado (Goblinóide); Elfo Eleito.

160. **PALADINO DE KHALMYR:** Arma Sagrada; Armadura Completa; Inspirar Aliados.

161. **PALADINO DE LENA:** Arma Sagrada; Maximizar Cura; Perdão.

162. **PALADINO DE LIN-WU:** Arma Sagrada; Dom da Verdade; Grito de Kiai.

163. **PALADINO DE MARAH:** Aura de Paz; Palavras de Bondade; Voz Santa.

164. **PALADINO DE TANNA-TOH:** Arma Sagrada; Despedaçar Ilusões; Profissional Treinado.

165. **PALADINO DE TAURON:** Arma Sagrada; Coragem Total; “ Força é tudo! ”; Sangue de Ferro.

166. **PALADINO DE THYATIS:** Arma Sagrada; Dom da Ressurreição; Morte Verdadeira.

167. **PALADINO DE VALKARIA:** Arma Sagrada; Coragem Total; Superação.

168. **PALADINO DOS DEUSES:** Arma Sagrada; Armadura Completa; Sincretismo.

169. **PALADINO ÚNICO:** Arma Sagrada; Favor Divino; Inspirar Aliados.

170. **PIRATA:** Bala nas Costas; Flagelo dos Mares; Flanquear.

171. **PISTOLEIRO:** Chuva de Disparos; Mira Fulminante; Tiro Longo.

172. **PLEBEU:** Piedade dos Deuses.

173. **PREDADOR PRIMAL:** Armadura Extra (Físico); Força Bruta; Sangue Bestial.

174. **PREGADOR:** Abusar da Paciência; Sincretismo; Vista Grossa.

175. **PRIMITIVO:** “ Força é tudo! ”; Fúria de Combate; Tanque de Carne.

176. **PUNGUISTA:** Despistar; Fuga Veloz; Mãos Leves.

177. **RANGER:** Chuva de Disparos; Combate com Duas Armas; Companheiro Animal; Crítico Aprimorado (Inimigo).

178. **RANGER DAS CAVERNAS:** Conhecimento das Profundezas; Mente Labiríntica; Olhar Sombrio.

179. **RANGER DE ALIHANNA:** Companheiro Animal; Crítico Aprimorado (Monstruoso); Passo Silencioso.

180. **RANGER DE MEGALOKK:** Crítico Aprimorado (Boa Fama); Invocação de Monstros; Predador; Voz de Megalokk.

181. **RANGER DO OCEANO**: Anfíbio; Deslizar Sobre as Ondas; Forma Marinha.

182. **RANGER URBANO:** Intuição Urbana; Parkour; Sobrevivência Urbana.

183. **REI DA MONTANHA:** Poder das Rochas; Uno com a Terra; Vontade de Pedra.

184. **REI DAS FERAS:** Companheiro Animal; Grito Selvagem.

185. **SABOTADOR:** Armadilheiro; Fabricar Explosivos; Mestre das Explosões.

186. **SABOTADOR ARCANO:** Armadilhas Mágicas; Armadilheiro; Necromancia Rebelde.

187. **SACERDOTE NEGRO:** Crítico Aprimorado (Magia Branca); Fúria de Combate; Toque da Ruína.

188. **SAMARITANO:** Aura de Vida; Maximizar Cura; Ordem de Paz.

189. **SAMURAI:** Espada Ancestral; Grito de Kiai.

190. **SEDUTOR**: Abertura; Demonstração de Valor; O Método.

191. **SENADOR:** Aura de Retidão; Destruir o Caos; Escravo de Confiança; Um Minotauro de Bem.

192. **SENHOR DAS CHAMAS:** Dança das Chamas; Obliterar; Resistência ao Fogo.

193. **SENHOR DO GIGANTE RUBRO:** Ataque de Matéria Vermelha; Cura Espontânea; Forma Insana.

194. **SENHOR DO SUBMUNDO:** Contatos; Despistar; Mente Labiríntica.

195. **SHINOBI:** Arma Envenenada; Golpe de Misericórdia; Magia Demoníaca.

196. **SOLDADO DE ELITE DE YUDEN:** Disciplina Marcial; Força Bruta; Objetivo Ferrenho; Treinamento Insano.

197. **SOLDADO MORTO:** Armadura Completa; Fúria Poderosa; Vontade Desmorta.

198. **SWASHBUCKLER:** Ataque Acrobático; Finta em Combate; Presença Paralisante.

199. **TAUMATURGISTA:** Aliado Aprimorado; Aliado Extraplanar; Invocação de Contingência.

200. **TELEPATA:** Concentração; Mente Prodigiosa; Poder Telepata.

201. **TELEPORTER:** Romper Limites; Salto Arcano; Velocidade do Vento.

202. **TEURGISTA MÍSTICO:** Praticante Esforçado; Síntese da Magia.

203. **TIRANO DO TERCEIRO:** Aspecto de Kallyadranoch; Companheiro Dragão; Ira Dracônica.

204. **TRAPACEIRO ARCANO:** Flanquear; Mestre Ilusionista; Perícia Distante.

205. **VIDENTE:** Despedaçar Ilusões; Percepção Aprimorada; Um Passo Além.

206. **VIGARISTA:** Impostor; Língua Ferina; Relíquias Sagradas.

207. **VIGILANTE:** Despistar; Proteção; Trabalho Sujo.

208. **VINGADOR:** Crítico Aprimorado (Inimigo); Raiva Contida; Sentido Sobrenatural (Inimigo).

209. **WU-JEN:** Grito de Kiai Mágico; Palavra Secreta.

210. **XERIFE DE AZGHER**: “ Eu sou a lei! ”, Licença para Matar; Olho de Azgher.

APÊNDICE 3

ERRATA DO 3D&T

CRIAÇÃO DE MORTOS-VIVOS

Escola: Negra

Custo: 1 a 5 PMs

Alcance: longo; Duração: sustentável

Esta é uma variação necromante de Criatura Mágica. Em vez de construir uma criatura com magia pura, você lança a magia sobre um cadáver; ele não retorna à vida, mas se levanta e obedece a todas as suas ordens (a obediência é automática; não é necessário usar Controle de Mortos-Vivos).

O morto-vivo é construído exatamente como uma Criatura Mágica, mas com a vantagem única Esqueleto ou Zumbi, à escolha do conjurador. O custo final depende da pontuação do morto-vivo (mas nunca menos de 1 PM).

VOO

Escola: Elemental (ar)

Custo: 2 a 10 PMs

Alcance: curto; Duração: sustentável

Vôo é uma versão mais avançada da magia Transporte, permitindo que as criaturas ou objetos transportados se afastem do chão e atinjam grandes alturas. Tem a mesma velocidade, mas o peso que você pode transportar com Vôo é menor: apenas a si mesmo ou até 50kg com 2 PMs, dobrando peso ou velocidade para cada 2 PMs extras.

NOVOS ATAQUES ESPECIAIS

Estes são novos Ataques Especiais, seu custo em Pontos de Experiência, o número de inimigos que eles podem atingir de cada vez (um, três ou todos ao alcance, "All Enemies"), sua Força de Ataque e seu consumo em Pontos de Magia.

Ataque Especial 0: manobra que pode ser usada por qualquer personagem. 1E, FA+1, 1 PM.

Ataque Especial I: a versão normal. 1E, FA+2, 1 PM.

Ataque Especial II: 10 PEs, 3E, FA+2, 4 PMs.

Ataque Especial III: 10 PEs, AE, FA+2, 8 PMs.

Ataque Especial IV: 20 PEs, 1E, FA+4, 4 PMs.

Ataque Especial V: 20 PEs, 3E, FA+4, 8 PMs.

Ataque Especial VI: 20 PEs, AE, FA+4, 12 PMs.

Ataque Especial VII: 30 PEs, 1E, FA+6, 8 PMs.

Ataque Especial VIII: 30 PEs, 3E, FA+6, 12 PMs.

Ataque Especial IX: 30 PEs, AE, FA+6, 16 PMs.

Ataque Especial X: 40 PEs, 1E, FA+8, 12 PMs.

Ataque Especial XI: 40 PEs, 3E, FA+8, 16 PMs.

Ataque Especial XII: 40 PEs, AE, FA+8, 20 PMs.

Apenas o Ataque Especial I pode ser comprado durante a criação do personagem, como uma vantagem; os demais só podem ser comprados com Pontos de Experiência.

Cada Ataque tem como pré-requisito todos os anteriores. Então, mesmo que você tenha 10 PEs para gastar, não pode comprar um Ataque III se não tem ainda Ataques I e II.

Mesmo depois de comprar Ataques novos, você ainda pode usar os antigos sempre que quiser, já que eles gastam menos Pontos de Magia.

PREVIEW

O Manual do Aventureiro traz mais de 200 kits de personagens, dos mais valorosos heróis aos mais terríveis vilões. Use os kits para dar mais poder aos seus personagens, ou para criar aventureiros novos, diferentes de tudo que você já viu!

- Compatível com a versão Alpha de 3D&T, disponível nas livrarias ou gratuitamente na internet, em www.jamboeditora.com.br!
- Kits das versões anteriores do *Manual do Aventureiro*, revisados e atualizados para as regras novas!
- Kits inéditos, incluindo o Cavaleiro do Corvo, o Clérigo de Kallyadranoch e o Tirano do Terceiro!
- Informações para personagens de *Tormenta*, mas também utilizáveis em qualquer mundo de fantasia.
- Regras para personagens com mais de um kit, permitindo combinações originais e devastadoras!

ATENÇÃO: este livro deve ser usado em conjunto com o *Manual 3D&T Alpha*.